

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat telah membawa perubahan besar dalam cara masyarakat Indonesia berinteraksi, bersosialisasi, dan mengakses informasi. Infrastruktur telekomunikasi yang terus berkembang, ditambah dengan meningkatnya penggunaan internet dan perangkat seluler, membuat teknologi menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Kehadiran smartphone, media sosial, aplikasi pesan instan, serta berbagai aplikasi digital lainnya kini telah menjadi kebutuhan rutin yang digunakan oleh banyak orang dalam berbagai aktivitas harian mereka. Perubahan ini terjadi karena teknologi informasi dan komunikasi menawarkan kemudahan, kecepatan, dan efisiensi dalam berbagai aspek kehidupan. Masyarakat tidak lagi harus bergantung pada cara-cara konvensional dalam berkomunikasi, mencari informasi, maupun menjalankan aktivitas sosial dan ekonomi. Internet dan perangkat digital memungkinkan orang untuk terhubung secara instan, kapan saja dan di mana saja, sehingga batas-batas geografis dan waktu menjadi tidak relevan. Aplikasi perpesanan mempermudah komunikasi real-time, media sosial memberikan ruang bagi ekspresi diri dan interaksi sosial, sementara berbagai platform digital lain mendukung kegiatan belajar, bekerja, hingga berbelanja secara online. Selain itu, perkembangan infrastruktur digital di Indonesia, seperti jaringan 4G dan kini 5G, turut mempercepat adopsi teknologi oleh masyarakat luas. Harga perangkat yang semakin terjangkau juga menjadi faktor pendorong utama, sehingga berbagai lapisan masyarakat dapat mengakses teknologi tersebut. Pemerintah dan sektor swasta turut berperan dengan mendorong digitalisasi di berbagai bidang, mulai dari pendidikan, layanan publik, hingga sistem keuangan. Dorongan budaya digital di kalangan generasi muda juga mempercepat transformasi ini. Mereka tumbuh dengan teknologi, menjadikannya alat utama dalam mencari hiburan, informasi, dan interaksi sosial. Teknologi dianggap sebagai solusi praktis untuk tantangan

kehidupan modern, dan menjadi bagian dari gaya hidup yang efisien dan serba cepat. Oleh karena itu, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bukan hanya menjadi pilihan, tetapi kebutuhan dan kebiasaan baru yang membentuk cara hidup masyarakat Indonesia saat ini. Seiring dengan kemajuan teknologi yang begitu cepat, masyarakat menjadi sangat mengandalkan teknologi, terutama internet, dalam aktivitas sehari-hari mereka. Konektivitas internet memungkinkan manusia untuk mengakses berbagai informasi dalam sekejap, termasuk juga dalam mengakses konten-konten hiburan secara berani. (Rabbani & Najicha, 2023).

Pada masa kini, menonton film menjadi pilihan hiburan yang digemari banyak orang karena mampu menghadirkan pengalaman emosional dan visual yang menyenangkan serta mudah diakses. Film dapat menjadi sarana pelarian dari rutinitas sehari-hari, menawarkan cerita yang menghibur, menginspirasi, bahkan menggugah pikiran. Beragam genre yang tersedia memungkinkan setiap individu menemukan tayangan yang sesuai dengan minat dan suasana hati mereka. Selain itu, kemajuan teknologi telah mempermudah akses terhadap film melalui berbagai platform digital seperti layanan streaming, televisi berlangganan, dan media sosial. Tanpa harus pergi ke bioskop, seseorang kini bisa menikmati film favoritnya kapan saja dan di mana saja hanya dengan perangkat seperti smartphone atau laptop. Harga yang relatif terjangkau dan fleksibilitas waktu juga membuat aktivitas ini semakin diminati. Budaya populer dan tren global turut mendorong minat masyarakat terhadap film, terutama dengan hadirnya film-film internasional maupun lokal yang menarik perhatian publik secara luas. Tidak jarang, menonton film juga menjadi aktivitas sosial yang mempererat hubungan, baik dalam keluarga maupun di antara teman-teman. Kombinasi antara hiburan, aksesibilitas, dan nilai sosial inilah yang menjadikan menonton film begitu diminati di era modern ini. Dengan beragam pilihan genre seperti horor, komedi, romansa, drama keluarga bertema edukasi, dan lain sebagainya, film dapat dinikmati melalui berbagai platform, baik di bioskop, situs streaming online, maupun aplikasi film. (Laurentcia, 2022) Film sebagai sebuah medium, dapat dipandang sebagai wahana ekspresi yang memerdekakan, sebuah instrumen yang digunakan oleh para sineas untuk mengungkapkan beragam emosi dan gagasan mereka. Film secara alami

menjadi media komunikasi yang mudah dipahami karena menggabungkan elemen visual, audio, dan narasi yang membentuk alur cerita yang utuh. Kombinasi gambar bergerak, dialog, musik, dan ekspresi emosi membuat pesan dalam film lebih mudah ditangkap oleh penonton dibandingkan dengan bentuk komunikasi lainnya. Tanpa perlu penjelasan panjang, penonton bisa langsung merasakan makna atau nilai-nilai yang ingin disampaikan, baik itu melalui konflik, karakter, maupun akhir cerita. Selain itu, film menggunakan bahasa yang bersifat universal, seperti ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan situasi yang sering kali mencerminkan pengalaman manusia secara umum. Hal ini memungkinkan pesan moral atau gagasan utama dalam film bisa tersampaikan secara efektif, bahkan lintas budaya dan bahasa. Ketika penonton terlibat secara emosional dalam cerita, mereka lebih mudah menginternalisasi pesan yang disampaikan, meskipun tidak selalu secara sadar. Proses pembuatan film itu sendiri juga merupakan sebuah mahakarya yang sempurna, di mana terdapat aliran komunikasi yang harmonis antara suara dan gambar. Oleh karena itu, tidak heran jika film kerap dimanfaatkan sebagai media komunikasi massa yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan yang diinginkan. (Meivina, 2022).

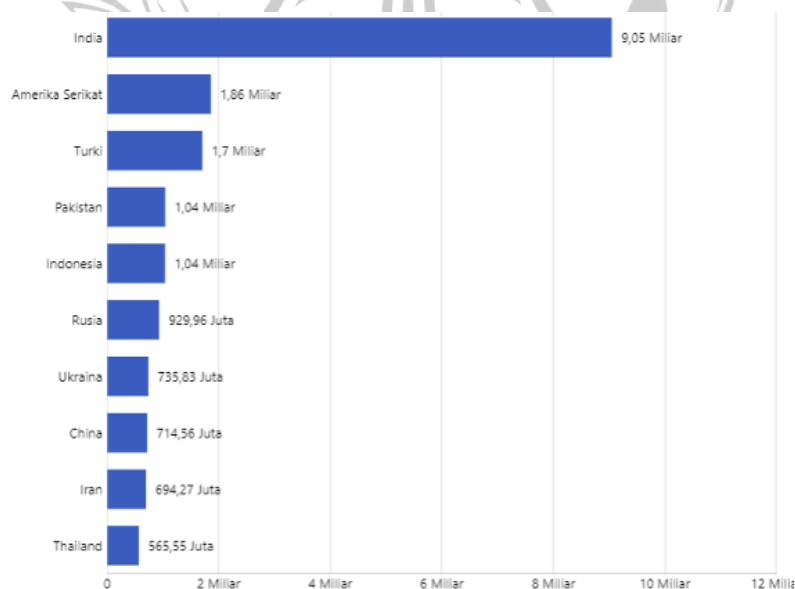
Industri film terus mengalami kemajuan karena memiliki daya tarik yang kuat sebagai media hiburan, edukasi, dan ekspresi budaya yang mampu menjangkau berbagai kalangan. Di Indonesia, pertumbuhan sektor ini didorong oleh meningkatnya minat masyarakat terhadap konten lokal, berkembangnya teknologi produksi, serta kemudahan distribusi melalui platform digital dan bioskop yang semakin luas jangkauannya. Dukungan dari pemerintah, sineas muda berbakat, serta kolaborasi dengan industri kreatif lainnya juga turut memperkuat ekosistem perfilman nasional. Semua faktor ini menjadikan perfilman Indonesia semakin dinamis dan kompetitif, baik di pasar lokal maupun internasional. Industri film Indonesia diawali dengan produksi film. Perfilman Indonesia telah menorehkan sejarahnya sejak film pertama berjudul "Loetoeng Kasaroeng" dirilis pada tahun 1926. Sejak saat itu, dunia perfilman tanah air telah mengalami perkembangan yang dinamis dan fluktuatif. Di era 1950-an, industri film Indonesia mencapai puncak kejayaannya dengan lahirnya karya-karya fenomenal yang mendapat apresiasi dari

kancah internasional. Namun, pada kurun waktu 1960-an, industri ini harus menghadapi rintangan yang cukup berat ketika film-film dari mancanegara mulai masuk dan menjadi kompetitor yang tangguh. Kendati demikian, kebangkitan kembali mulai terasa pada dekade 1980-an, Perkembangan pesat industri film Indonesia pada era 1990-an tidak lepas dari keberhasilan sejumlah film yang menarik perhatian publik secara luas dan mencatat pencapaian komersial yang mengesankan. Hal ini turut mendorong para pembuat film untuk lebih berani mengeksplorasi tema-tema yang relevan dengan realitas sosial dan budaya masyarakat. Dengan mengangkat isu-isu yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, film menjadi lebih mudah diterima dan diapresiasi oleh penonton, karena mereka merasa terhubung dengan cerita yang disajikan. Kepekaan para sineas terhadap dinamika sosial juga menunjukkan kedewasaan dalam berkarya, yang kemudian memperkuat identitas perfilman nasional dan memperluas jangkauan penontonnya. (Kusumah, 2020)

Di Perubahan cara masyarakat mengakses film di era digital merupakan hasil dari kemajuan teknologi informasi dan internet yang memungkinkan distribusi konten menjadi jauh lebih cepat, luas, dan fleksibel. Kini, film tidak lagi bergantung pada media fisik seperti VCD atau DVD, tetapi bisa dinikmati secara instan melalui layanan streaming di berbagai perangkat digital seperti komputer, laptop, smartphone, hingga tablet. Akses yang mudah ini membuat konsumsi film menjadi lebih praktis dan terjangkau, serta membuka peluang bagi industri film untuk menjangkau lebih banyak penonton tanpa batas geografis. Namun, di balik kemudahan tersebut, kemajuan teknologi juga membawa konsekuensi negatif, salah satunya adalah maraknya pembajakan film. Munculnya situs dan aplikasi ilegal yang menyediakan konten film secara gratis tanpa izin pemilik hak cipta menjadi ancaman serius bagi industri perfilman. Pembajakan terjadi karena proses digitalisasi mempermudah penyalinan dan distribusi file film dalam hitungan detik, bahkan tanpa menyentuh salinan fisik. Ketika sebuah film dirilis, tak jarang dalam waktu singkat versi bajakannya sudah tersebar luas di internet melalui berbagai kanal ilegal. Motivasi utama di balik pembajakan biasanya adalah keinginan untuk mendapatkan akses gratis tanpa harus membayar biaya resmi. Hal ini diperparah

oleh masih rendahnya kesadaran hukum di kalangan masyarakat serta kurangnya penegakan hukum yang tegas terhadap pelanggaran hak cipta. Dampak dari pembajakan sangat signifikan, karena tidak hanya merugikan secara ekonomi pihak-pihak yang terlibat dalam produksi film seperti produser, sutradara, dan aktor, tetapi juga melemahkan ekosistem perfilman secara keseluruhan. Pembajakan menghambat pemasukan yang semestinya digunakan untuk mendukung produksi film selanjutnya, mengurangi insentif untuk berkarya, dan merusak nilai-nilai keadilan dalam industri kreatif. Oleh karena itu, meskipun era digital telah membuka banyak peluang baru dalam distribusi dan konsumsi film, perlindungan terhadap karya intelektual tetap menjadi tantangan besar yang harus diatasi. Kesadaran masyarakat, edukasi hukum, serta upaya kolaboratif antara pemerintah, pelaku industri, dan platform digital menjadi kunci dalam menanggulangi pembajakan dan menciptakan ekosistem perfilman yang sehat dan berkelanjutan (Tanggung Okta Wibowo, 2018). Pandemi Covid 19 membuat bioskop tidak beroperasi normal, sehingga film-film baru hanya ditayangkan di platform streaming berbayar seperti WeTV, Disney+ Hotstar, Netflix, Iflix, Vidio.com, dan Vision+. Penayangan film di platform ini mempermudah terjadinya pembajakan karena pelakunya dapat dengan cepat membajak film baru

Gambar 1. 1 Negara dengan Kunjungan Terbanyak ke Situs Film Bajakan (2023)



saat dirilis dan menyebarkannya secara bebas di platform lain tanpa biaya. Hal ini membuat pembajakan film semakin sulit dikendalikan (Wansyah, 2022)

Sumber: databoks.katadata.co.id

Tidak dapat di pungkiri bahwa lingkup kedudukan Indonesia sendiri berada di posisi nomor 5, kunjungan terbanyak ke situs-situs film bajakan di dunia. Jumlah kunjungan warga Indonesia ke situs-situs terlarang tersebut mencapai sekitar 1,03 miliar kali, yang mana angka ini setara dengan 3,5% dari total kunjungan global. Angka ini cukup besar dan menunjukkan bahwa masih banyak masyarakat Indonesia yang gemar mengunduh film secara ilegal daripada membayar berlangganan layanan streaming resmi. Padahal, industri film di Indonesia berpotensi besar untuk mendongkrak perekonomian secara kreatif. Upaya yang perlu dilakukan antara lain meningkatkan sosialisasi pentingnya mematuhi hak cipta agar tidak merugikan pelaku usaha. Pemerintah dan asosiasi film juga dapat bekerja sama menawarkan paket berlangganan streaming dengan harga terjangkau, sehingga masyarakat tidak lagi merasa kesulitan untuk menikmati film secara sah. Dengan dukungan dari berbagai pihak, angka kunjungan yang diharapkan ke situs ilegal di Indonesia dapat terus ditekan ke depannya (Muhammad, 2024).

Tingginya angka pembajakan film di Indonesia menimbulkan dampak serius bagi industri perfilman, karena para pembuat dan pemilik karya tidak memperoleh imbal balik yang layak dari hasil kerja keras mereka. Ketika film disalin dan disebarluaskan tanpa izin, para pelaku industri kehilangan potensi pendapatan yang semestinya digunakan untuk mendukung produksi, distribusi, dan pengembangan karya-karya berikutnya. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dengan tegas menyatakan bahwa tindakan seperti ini merupakan pelanggaran terhadap hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta, terutama jika dilakukan untuk tujuan komersial. Dalam undang-undang tersebut, dijelaskan bahwa pembajakan adalah tindakan memperbanyak dan mendistribusikan karya secara tidak sah, yang dapat dikenai sanksi baik secara perdata maupun pidana. Hal ini

menunjukkan bahwa pembajakan bukan hanya pelanggaran etika, tetapi juga pelanggaran hukum yang merugikan secara ekonomi dan merusak tatanan industri kreatif. Agar industri perfilman bisa bertumbuh secara sehat dan berkelanjutan, diperlukan peran aktif dari berbagai pihak seperti pemerintah, pelaku industri, institusi pendidikan, media, dan masyarakat umum dalam mengedukasi serta menanamkan kesadaran akan pentingnya menghargai hak cipta. Tanpa adanya pemahaman dan kepatuhan terhadap perlindungan karya intelektual, maka keberlangsungan industri perfilman akan terus terancam oleh praktik ilegal yang merugikan semua pihak yang terlibat dalam proses kreatif (Mamentu, 2021).

Beberapa situs film bajakan populer seperti IndoXXI, LK21, Rebahin, IDLIX dan PusatMovie21 menjadi tantangan tersendiri bagi Kementerian Kominfo. Meski telah memblokir ratusan domain milik situs-situs tersebut, banyak yang masih dapat diakses setelah mengubah alamatnya. Hal ini menunjukkan pemblokiran domain saja kurang efektif. Kominfo perlu kerja sama dengan berbagai pihak, seperti asosiasi film, telekomunikasi, hingga aparat penegak hukum untuk menangani laporan pelanggaran secara rutin dan menindaklanjuti pelaku situs ilegal.

Selain itu, diketahui bahaya mengakses situs film ilegal belum banyak masyarakat Indonesia. Kemungkinan data pribadi pengguna dapat dibocorkan dan disebar, serta digunakan untuk melakukan tindak kejahatan, sungguh membahayakan jika itu terjadi. Meski masyarakat sadar menonton film bajakan dilarang karena bahaya, namun rendahnya pemahaman mereka terhadap hak kekayaan intelektual membuat perlindungan hukum sering terabaikan. Oleh karena itu, sosialisasi pentingnya menghormati hak cipta perlu diperkuat untuk mencegah praktik pembajakan film secara berkelanjutan. Upaya ini sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat akan dampak negatif yang ditimbulkan dari mengakses film secara ilegal (Wansyah, 2022).

Film *Avengers: Endgame* (2019) merupakan salah satu film paling fenomenal yang mencetak rekor box office dunia dan menutup fase penting dalam jagat sinema Marvel. Film ini tidak hanya menjadi tontonan, tetapi juga sebuah *event culture* yang menciptakan euforia global, termasuk di Indonesia. Dalam

konteks lokal, daya tarik film ini berdampak pada masifnya pencarian terhadap versi bajakan, bahkan hanya beberapa hari setelah dirilis di bioskop. Hal ini menunjukkan tingginya animo masyarakat, termasuk kalangan mahasiswa, terhadap film tersebut, terlepas dari jalur distribusi yang legal maupun ilegal.

Dalam praktiknya, mahasiswa menonton film bajakan bukan semata karena aksesibilitas teknis, tetapi sering kali juga berkaitan dengan motif-motif sosial, ekonomi, hingga kultural. Studi dari Wahyuni (2021) menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung mengakses film bajakan karena keterbatasan biaya, ketidaksabaran terhadap jadwal rilis resmi, dan keinginan untuk tetap menjadi bagian dari percakapan sosial yang sedang tren. Di sisi lain, studi oleh Ramadhan & Hidayat (2022) menggarisbawahi adanya anggapan permisif terhadap pembajakan digital di kalangan remaja dan mahasiswa karena dianggap sebagai “konsumsi wajar” di era digital.

Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menyoroti aspek perilaku atau sikap terhadap pembajakan secara kuantitatif. Belum banyak kajian yang mengeksplorasi bagaimana mahasiswa sebagai khalayak aktif melakukan proses interpretasi terhadap film bajakan yang mereka konsumsi, khususnya dalam konteks karya film besar seperti *Avengers: Endgame*. Padahal, pendekatan resepsi sangat penting untuk memahami bagaimana teks media dipahami secara beragam berdasarkan latar belakang sosial, budaya, dan akademik individu. Hal ini sejalan dengan pandangan Hall (dalam Storey, 2021) bahwa khalayak bukan penerima pasif, melainkan subjek aktif yang mengonstruksi makna dari teks media sesuai posisi sosial dan pengalaman mereka.

Dalam konteks mahasiswa Ilmu Komunikasi, konsumsi film bajakan menjadi isu yang kompleks. Di satu sisi, mereka memiliki pengetahuan tentang isu hak cipta dan etika media; namun di sisi lain, mereka juga bagian dari generasi digital yang terbiasa dengan akses cepat dan instan terhadap konten. Situasi ini menciptakan disonansi antara pengetahuan akademis dengan praktik konsumsi media sehari-hari. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji lebih dalam bagaimana

mahasiswa Ilmu Komunikasi memaknai aktivitas menonton film bajakan, khususnya terhadap film *Avengers: Endgame* yang memiliki nilai simbolik dan emosional tinggi.

Penelitian ini menjadi relevan karena mampu membuka ruang diskusi kritis terhadap praktik pembajakan dari sudut pandang kultural, bukan semata legalitas. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan studi resepsi, penelitian ini berupaya mengungkap motif, interpretasi, dan makna yang dibentuk mahasiswa terhadap film bajakan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian media dan komunikasi, khususnya dalam memahami bagaimana praktik media digital memengaruhi konstruksi makna dalam kalangan generasi muda akademis.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana bentuk resepsi mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2018 Universitas Muhammadiyah Malang terhadap film bajakan *Avengers: Endgame*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam studi media dan komunikasi digital, serta menjadi masukan bagi akademisi, praktisi pendidikan, dan pembuat kebijakan dalam merumuskan strategi literasi media yang lebih kontekstual dan empatik terhadap realitas sosial mahasiswa.

1.2 Rumusan Masalah

"Bagaimana mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2018 Universitas Muhammadiyah Malang menerima dan memaknai konten film bajakan 'Avengers: Endgame'?"

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2018 Universitas Muhammadiyah Malang menerima dan memaknai konten film bajakan *Avengers: Endgame* melalui pendekatan studi resepsi.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan studi-studi komunikasi, khususnya dalam bidang studi resepsi dan kajian media. Dengan menggunakan pendekatan studi resepsi, penelitian ini memberikan pemahaman baru tentang bagaimana audiens, khususnya mahasiswa, tidak hanya menjadi penerima pasif dari pesan media, tetapi juga menjadi subjek aktif yang menafsirkan pesan-pesan tersebut berdasarkan latar belakang sosial, pengalaman pribadi, dan nilai-nilai budaya yang dimiliki.

1.4.2 Manfaat Akademis

Penelitian ini memiliki nilai akademis yang signifikan karena dapat memperluas cakrawala pengetahuan dalam bidang Ilmu Komunikasi, khususnya kajian media dan studi resepsi. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dalam bentuk studi resepsi, penelitian ini menyumbang referensi empiris yang relevan bagi mahasiswa, dosen, dan peneliti dalam memahami perilaku audiens terhadap konten media ilegal, seperti film bajakan.